

**“PENGEMBANGAN KLASTER INDUSTRI ANIMASI
MENJADI SEKTOR UNGGULAN KOTA CIMAHI
PERIODE TAHUN 2018-2023”**

TESIS



Oleh:

Rira Nuradhawati

8092001018

Pembimbing:

Dr.phil. Aknolt Kristian Pakpahan, MA

**PROGRAM MAGISTER HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

**“ PENGEMBANGAN KLASTER INDUSTRI ANIMASI MENJADI
SEKTOR UNGGULAN KOTA CIMAHI
PERIODE TAHUN 2018-2023”**



Oleh:

Rira Nuradhawati

8092001018

Persetujuan untuk Sidang Tesis pada Hari/Tanggal:

Senin, 22 Januari 2024

Pembimbing Tunggal:

Dr.phil. Aknolt Kristian Pakpahan, MA

PROGRAM MAGISTER HUBUNGAN INTERNASIONAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN

BANDUNG

2024

SURAT PERNYATAAN

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rira Nuradhawati

NPM : 8092001018

Program Studi : Magister Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

Menyatakan bahwa tesis ini dengan judul:

PENGEMBANGAN KLASSTER INDUSTRI ANIMASI MENJADI SEKTOR
UNGGULAN KOTA CIMAHI PERIODE TAHUN 2018 - 2023”

Adalah benar-benar karya saya di bawah bimbingan Pembimbing, dan saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain yang berkaitan dengan karya saya, saya siap menanggung segala resiko, akibat, dan/atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya, termasuk pembatalan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas Katolik Parahyangan.

Dinyatakan : di Bandung

Tanggal : Januari 2024

Rira Nuradhawati

“PENGEMBANGAN KLASTER INDUSTRI ANIMASI MENJADI SEKTOR UNGGULAN KOTA CIMAHİ PERIODE TAHUN 2018-2023”

Rira Nuradhawati (8092001018)
Pembimbing: Dr.phil. Aknolt Kristian Pakpahan, MA
Magister Ilmu Hubungan Internasional
Bandung
Januari 2024

ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 telah memunculkan gelombang ekonomi keempat yang berfokus pada ide dan gagasan dimana sumber daya manusia (SDM) menjadi fokus utamanya, dan dikenal dengan istilah ekonomi kreatif. Dalam perkembangannya ekonomi kreatif di Indonesia sektor industri kreatif di bagi menjadi 16 subsektor salah satunya adalah subsektor animasi. Industri kreatif animasi, IT dan Film merupakan lokomotif pertumbuhan Industri Kreatif di Cimahi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengembangan industry animasi menjadi sector unggulan di Kota Cimahi, hambatan dan usaha untuk mengatasi hambatan tersebut. Berdasarkan tinjauan pustaka, dirumuskan suatu model guna menentukan keunggulan kompetitif dari suatu bangsa yang dikenal dengan istilah *Porter's Diamond of National Advantage* yang terdiri dari empat atribut yaitu kondisi factor, kondisi permintaan, industry terkait, strategi perusahaan dan juga adanya dua variabel lain yaitu peluang dan peran pemerintah. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan jenis pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian adalah studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kota Cimahi memiliki daya saing berdasarkan empat atribut guna menentukan keunggulan Kota Cimahi dalam bidang industry animasi, baik dari sumber daya manusia, infrastruktur, modal, mampu bersaing di pasar global, mendapatkan dukungan penuh dari pemerintah Kota Cimahi dengan dituangkannya dalam berbagai kebijakan. Selain itu adanya penerapan Cimahi *Makerspace* dengan kolaborasi quadruple helix dengan terlibatnya akademisi, komunitas, pemerintah dan pelaku bisnis. Akan tetapi dalam pengembangannya terdapat hambatan adanya kebijakan dan prosedur yang berbelit-belit terkait kerja sama dengan negara luar dalam industry animasi sehingga disarankan adanya kemudahan dalam kebijakan dan prosedur kerja sama khususnya investasi dalam industry animasi.

Kata Kunci : Industri, kreatif, animasi, komunitas, Cimahi *Makerspace*

***"THE DEVELOPMENT OF THE ANIMATION INDUSTRY CLUSTER
INTO THE LEADING SECTOR OF THE CITY OF CIMAHI FOR THE
PERIOD 2018-2023"***

Rira Nuradhawati (8092001018)
Supervisor: Dr.phil. Aknolt Kristian Pakpahan, MA
Master of International Relations
Bandung
January 2024

ABSTRACT

The industrial revolution 4.0 has given rise to a fourth economic wave that focuses on ideas and ideas where human resources (HR) are the main focus, and is known as the creative economy. In the development of the creative economy in Indonesia, the creative industry sector is divided into 16 subsectors, one of which is the animation subsector. The creative industries of animation, IT and film are the locomotive of the growth of the Creative Industries in Cimahi. This research was conducted to find out how the development of the animation industry into a leading sector in Cimahi City, obstacles and efforts to overcome these obstacles. Based on the literature review, a model was formulated to determine the competitive advantage of a nation known as Porter's Diamond of National Advantage which consists of four attributes namely factor conditions, demand conditions, related industries, company strategy and also the existence of two other variables namely opportunities and the role of government. This research uses a qualitative approach with the type of research is a case study. The results showed that Cimahi City has competitiveness based on four attributes to determine the superiority of Cimahi City in the field of animation industry, both from human resources, infrastructure, capital, able to compete in the global market, get full support from the Cimahi City government with the outline in various policies. In addition, the implementation of Cimahi Makerspace with quadruple helix collaboration with the involvement of academics, communities, government and business people. However, in its development, there are obstacles in the existence of convoluted policies and procedures related to cooperation with foreign countries in the animation industry, so it is suggested that there should be ease in policies and procedures for cooperation, especially investment in the animation industry.

Keywords: Industry, creative, animation, community, Cimahi Makerspace

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Adapun tesis ini berjudul: **“PENGEMBANGAN KLASSTER INDUSTRI ANIMASI MENJADI SEKTOR UNGGULAN KOTA CIMAH PERIODE TAHUN 2018-2023”**. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kelemahan dan kekurangannya, mengingat keterbatasan pengetahuan dan kemampuan peneliti.

Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak dibantu oleh beberapa pihak, terutama pihak yang selalu mendampingi peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis ini agar menjadi lebih baik, yang selalu memberikan motivasi dan semangat, membimbing peneliti tanpa keluh kesah, peneliti mengucapkan terima kasih yaitu kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr.phil. Aknolt Kristian Pakpahan, MA selaku pembimbing tunggal yang telah banyak menyediakan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan serta saran kepada peneliti.
2. Bapak Dr. I Nyoman Sudira, Drs., M.Si. dan Bapak Dr. Adelbertus Irawan J. Hartono selaku dosen penguji yang selalu memberikan motivasi, dan semangat dalam membimbing peneliti.
3. Kepala Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian Kota Cimahi.

4. Pegawai Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian Kota Cimahi.
5. Ibu dan anak-anakku tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan do'a kepada peneliti.
6. Pimpinan, rekan dan staf di Program Magister Ilmu Pemerintahan, FISIP, Universitas Jenderal Achmad Yani yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
7. Teman-teman satu angkatan di Program Magister Hubungan Internasional, FISIP, Universitas Katolik Parahyangan.
8. Seluruh informan yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk mendukung terlaksananya penelitian ini.

Semoga penulisan tesis ini memberikan manfaat buat para pembaca yang memiliki ketertarikan dalam pengembangan industry animasi.

Bandung, Januari 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	2
1.2. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	18
1.2.1. Identifikasi Masalah	18
1.2.2. Pembatasan Masalah	19
1.2.3. Rumusan Masalah	20
1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	20
1.3.1. Tujuan Penelitian	20
1.3.2. Kegunaan Penelitian	20
1.4. Kajian Literatur	21
1.5. Kerangka Pemikiran	26

1.5.1. Klaster Industri.....	26
1.5.2. Porter's <i>Diamond of National Advantage</i>	27
1.5.3. Sektor Unggulan.....	30
1.6. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	32
1.6.1. Metode Penelitian	32
1.6.2. Teknik Pengumpulan Data	32
1.7. Sistematika Penulisan	35

BAB II PERKEMBANGAN REVOLUSI INDUSTRI DAN GELOMBANG

EKONOMI KREATIF..... 37

2.1. Perkembangan Revolusi Industri.....	38
2.1.1. Revolusi Industri 1.0.....	38
2.1.2. Revolusi Industri 2.0.....	40
2.1.3. Revolusi Industri 3.0.....	41
2.1.4. Revolusi Industri 4.0.....	42
2.2. Ekonomi Kreatif.....	47
2.2.1. Pengaruh dan Dampak Ekonomi Kreatif Terhadap Perekonomian.....	53
2.2.2. Faktor Pendukung dan Penghambat Ekonomi Kreatif.....	54
2.3. Perkembangan Industri Kreatif di Indonesia.....	56

BAB III PERKEMBANGAN INDUSTRI EKONOMI KREATIF

SUBSEKTOR ANIMASI..... 62

3.1. Perkembangan Industri Kreatif Animasi Dunia.....	65
3.2. Perkembangan Industri Kreatif Animasi di Indonesia.....	70
3.3. Perkembangan Industri Kreatif Animasi di Cimahi.....	80

**BAB IV PENGEMBANGAN INDUSTRI ANIMASI MENJADI SEKTOR
UNGGULAN DI KOTA CIMAHI 94**

4.1. Bagaimana Pengembangan Klaster Industri Animasi Menjadi Sektor Unggulan Kota Cimahi Periode Tahun 2018-2023.....	96
4.1.1. Pengembangan Klaster Industri Animasi Menjadi Sektor Unggulan Kota Cimahi.....	103
4.1.1.1. Kondisi Faktor	105
4.1.1.2. Kondisi Permintaan.....	114
4.1.1.3. Industri Terkait dan Pendukung.....	125
4.1.1.4. Persaingan Pasar, Struktur Pasar, Strategi Pasar... ..	131
4.1.1.5. Peran Pemerintah.....	140
4.1.1.6. Kondisi Peluang.....	145
4.1.2. Faktor-faktor Yang Menghambat Pengembangan Industri Animasi Menjadi Sektor Unggulan Kota Cimahi ...	149
4.1.3. Usaha Mengatasi Hambatan Dalam Pengembangan Industri Animasi Menjadi Sektor Unggulan di Kota Cimahi.....	152

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN..... 156

5.1. Simpulan.....	157
--------------------	-----

5.2. Saran..... 163

DAFTAR REFERENSI 165

LAMPIRAN..... 174

DAFTAR TABEL

NOMOR	NAMA TABEL	HAL
Tabel 4.1.	Prasarana Layanan	113
Tabel 4.2.	Capaian <i>My Pet</i>	120
Tabel 4.3.	Capaian <i>Banner Bite</i>	121
Tabel 4.4.	Capaian <i>Egrology</i>	122
Tabel 4.5.	Capaian Amorina	122
Tabel 4.6.	Capaian Emifly	123
Tabel 4.7.	Capaian Invinic Studio	123
Tabel 4.8.	Capaian Dijait	124
Tabel 4.9.	Capaian Kegiatan Cimahi <i>Makerspace Digital Creative</i> Tahun 2022	137
Tabel 4.10.	Rekapitulasi Capaian <i>Tenant Outwall 2022</i>	139

DAFTAR GAMBAR

NOMOR	NAMA GAMBAR	HAL
Gambar 1.1.	Teori Berlian Porter.....	29
Gambar 2.1.	PDB Ekonomi Kreatif.....	59
Gambar 3.1.	Gambar Pada Dinding Gua Lascaux.....	65
Gambar 3.2.	Dekorasi Kendi Mesir Kuno.....	66
Gambar 3.3.	Gambar Mainan <i>Thaumatrope</i>	67
Gambar 3.4.	<i>Phenakistoscope</i>	67
Gambar 3.5.	<i>Zeotrope</i>	68
Gambar 3.6.	Film <i>Humorous Phase of Funny Faces</i>	69
Gambar 3.7.	Diagram Pembagian Tugas Pokok dan Fungsi Cimahi <i>Techno Park</i>	89
Gambar 3.8.	Layanan Utama Cimahi <i>Techno Park</i>	91
Gambar 3.9.	Inovasi UPTD Cimahi <i>Techno Park</i>	91
Gambar 4.1.	Nota Kesepahaman Pemerintah Daerah Kota Cimahi dan PT Ayena	130

DAFTAR LAMPIRAN

NOMOR	NAMA LAMPIRAN	HAL
Lampiran I	Pedoman Wawancara dan Daftar Pertanyaan	174
Lampiran II	Observasi dan Wawancara.....	181
Lampiran III	Surat Ijin Penelitian	186

BAB I

PENDAHULUAN

Gelombang revolusi industri 4.0 telah memberikan banyak perubahan yang fundamental terhadap berbagai tatanan kehidupan global, yang ditandai dengan semakin berkembangnya kreativitas serta inovasi dalam pemanfaatan teknologi informasi yang mendisrupsi berbagai sendi kehidupan termasuk didalamnya adalah persaingan dalam bidang ekonomi.

Era revolusi industri 4.0 juga menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu yang cukup strategis dan layak menjadi alternatif pilihan strategi dalam memenangkan persaingan global dengan adanya inovasi dan kreativitas dalam rangka meningkatkan nilai tambah ekonomi melalui kapitalisasi ide kreatif.

Industri kreatif animasi, IT dan Film merupakan lokomotif pertumbuhan Industri Kreatif di Cimahi, sehingga Pemerintah Kota Cimahi fokus untuk menjadikan sektor tersebut sebagai sektor unggulan di Cimahi. Pemerintah Kota Cimahi mengambil kebijakan tersebut disebabkan terbatasnya sumber daya alam yang dimiliki oleh Kota Cimahi sehingga lebih fokus dalam pengembangan sumber daya manusia khususnya pada sektor industri kreatif animasi.

Pada bab 1 ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, manfaat dan kegunaan, kerangka pemikiran dan metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yang membahas mengenai pengembangan klaster industri animasi menjadi sektor unggulan Kota Cimahi.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, gelombang revolusi industri 4.0 telah membawa banyak perubahan yang sangat fundamental pada tatanan kehidupan global setelah adanya perubahan iklim ekonomi dari ekonomi pertanian, ekonomi industri dan ekonomi informasi.¹ Dunia terus mengalami perkembangan dan teori-teori juga ikut berkembang mengikuti karakteristik perkembangan tersebut. Maka muncullah gelombang ekonomi keempat yang berfokus pada ide dan gagasan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang menjadi fokus utamanya, yang dikenal dengan istilah ekonomi kreatif.

Dunia telah mencatat bahwa setidaknya telah terjadi 4 x perubahan signifikan pada industri. Perubahan yang terjadi tersebut dikenal dengan istilah Revolusi Industri yang ditandai oleh hal-hal tertentu. Revolusi industri 1.0 terjadi pada tahun 1784, melalui penggunaan tenaga uap dan mekanisasi produksi. Pada masa ini, penggunaan mesin untuk menggantikan tenaga manusia dalam proses produksi mulai diterapkan. Tenaga uap yang digunakan untuk keperluan industri merupakan terobosan besar untuk meningkatkan produktivitas. Implementasi revolusi industri gelombang pertama salah satunya adalah penggunaan roda pental sederhana yang digerakkan menggunakan tenaga uap sehingga dapat meningkatkan volume produksi hingga delapan kali lebih banyak. Lebih lanjut, revolusi industri

¹ Toffler Alvin, 1981, *The Third Wave*, London: Pan Books

1.0 menjadi awal mula penciptaan alat transportasi bertenaga uap yang selanjutnya membawa perubahan besar bagi kehidupan manusia.² Proses produksi yang awalnya bergantung kepada tenaga manusia dan hewan sudah mulai tergantikan oleh mesin mekanis.³

Revolusi industri berikutnya adalah revolusi industri 2.0, yang ditandai dengan adanya penggunaan listrik melalui pembagian kerja secara massal pada produksi. Perkembangan listrik yang berujung pada lahirnya komponen elektronik memiliki kemampuan untuk diprogram secara otomatis dengan lahirnya pengontrol logika terprogram pertama yaitu modem 084-969 yang kemudian ditandai sebagai awal lahirnya revolusi 3.0.⁴ Istilah komputer akhirnya disematkan kepada komponen yang dapat diprogram tersebut. Kemampuan yang dimiliki komputer dalam fungsinya terus dikembangkan setiap tahunnya, memberikan kesempatan kepada dunia industri untuk mengintegrasikan antara manusia, data dan teknologi. Kemunculan revolusi industri 3.0 lebih meningkatkan efisiensi dalam proses produksi dibandingkan revolusi industri pada gelombang kedua, di mana seluruh proses dapat dilakukan dengan kontrol otomatis tanpa bantuan manusia. Kemunculan robot yang dapat melakukan perintah-perintah terprogram secara presisi tanpa campur tangan manusia memberikan keuntungan bagi pelaku industri karena dapat melakukan produksi massal yang lebih efisien. Meskipun demikian, penggunaan robot sebagai perangkat terprogram tidak dapat sepenuhnya

² <https://kmtntf.ft.ugm.ac.id/2021/05/24/gelombang-revolusi-industri/>, diunduh pada tanggal 26 Agustus 2023 jam 15.01 WIB.

³ Beni Agus Setiono, "Peningkatan Daya Saing Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Aplikasi Pelayaran dan Kepelabuhanan* 9, no. 2 (2019): 179.

⁴ *ibid*

menghilangkan peranan manusia. Robot-robot yang terpasang pada industri, terutama industri manufaktur hanya dapat menjalankan perintah yang sebelumnya telah diatur, alat ini tidak dapat menggantikan peranan manusia sebagai lumbung kreativitas dan inovasi.⁵

Dalam perkembangannya, penyebutan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) atau *Internet of Things (IoT)* yang hadir karena terintegrasinya dan terotomatisasinya proses, ditandai oleh dunia sebagai awal lahirnya revolusi industri 4.0.⁶ Revolusi industri 4.0 lahir pada awal 2018, memiliki perbedaan dengan revolusi industri yang sebelumnya disebabkan karena lebih bersifat apriori atau hanya berlandaskan kepada konsep. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat pada akhirnya mengubah konsep tersebut menjadi sebuah keharusan untuk diikuti. Terdapat beberapa definisi dari revolusi industri yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya adalah Schlechtendahl dkk (2015) mengemukakan bahwa revolusi industri menentukan perubahan pada sisi kecepatan pada industri dengan aktornya saling terhubung. Informasi adalah asset terpenting dalam perubahan tersebut.⁷

Selanjutnya Kagerman dkk (2013) yang mengemukakan bahwa revolusi industri 4.0 mempunyai definisi yang cenderung bersifat teknis. Adanya teknologi seperti *Cyber Physical System (CPS)*, *Internet-of-Things (IoT)* dan *Internet-of-Services (IoS)* mampu menciptakan suatu keterhubungan dan integrasi pada setiap

⁵ <https://kmtntf.ft.ugm.ac.id/2021/05/24/gelombang-revolusi-industri/>, diunduh pada tanggal 26 Agustus 2023 jam 15.03 WIB.

⁶ *ibid*

⁷ Hoedi Prasetyo and Wahyudi Sutopo, "Industri 4.0 : Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset," *Jurnal Teknik Industri* 13, no. 1 (2018): 17–26.

lini proses bisnis. Dimana rantai suplai sudah dimulai dari produsen, logistik sampai proses lainnya telah terintegrasi dengan teknologi tersebut. Dari keseluruhan ahli yang telah mendefinisikan revolusi industri 4.0, Professor Klaus Schwab seorang ekonom Jerman yang pertama mencetuskan definisi revolusi industri 4.0 dengan bukunya yaitu "*The Fourth Industrial Revolution*".⁸

Revolusi industri ini adalah peralihan dari tenaga manusia menjadi tenaga mesin, industrialisasi adalah bagian dari proses modernisasi dimana perubahan sosial dan perkembangan ekonomi sangat erat hubungannya dengan inovasi teknologi, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, globalisasi dan konektivitas mengubah cara bertukar informasi, berdagang, dan konsumsi dari produk-produk budaya dan teknologi dari berbagai tempat di dunia. Dunia menjadi tempat yang sangat dinamis dan kompleks sehingga kreativitas dan pengetahuan menjadi suatu aset yang tak ternilai dalam kompetisi dan pengembangan ekonomi. Dalam revolusi industri 4.0, tren yang berlaku adalah *big data* dan pertukaran data. Adapun konsep revolusi industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada pameran industri *Hannover Messe* di kota Hannover, Jerman pada tahun 2011. Perkembangan tersebut menanamkan teknologi kepada setiap aspek kehidupan masyarakat. Hal ini tentunya berkaitan dengan perkembangan internet yang semakin memudahkan manusia untuk berhubungan dan tersambung dengan satu jaringan utama.

⁸ Setiono, "*Peningkatan Daya Saing Sumber Daya Manusia Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0.*" <https://pdp-journal.hangtuah.ac.id/index.php/jurnal/article/download/36/29/114>

Adanya revolusi industri 4.0 telah memunculkan gelombang ekonomi keempat yang berfokus pada ide dan gagasan dimana sumber daya manusia (SDM) menjadi fokus utamanya, dan dikenal dengan istilah ekonomi kreatif. Keberhasilan negara maju dalam mengatasi masalah ekonomi melalui pendirian pabrik di luar negeri dengan tenaga kerja yang lebih murah, serta adanya pandangan dari Dr Richard Florida, seorang tokoh ekonomi kreatif dari Amerika, tentang efisiensi manufaktur dan biaya operasional di Negara Tiongkok dan Jepang yang mengalami kesuksesan menjadi suatu faktor yang sangat penting. Akhirnya, hal tersebut menjadi suatu kenyataan yang luar biasa dan didukung dengan adanya penelitian-penelitian yang melahirkan modal baru dalam perekonomian negara maju melalui suatu konsep dan gagasan kreatif.

Gelombang ekonomi kreatif merupakan suatu era peradaban dunia dimana kegiatan ekonomi memberikan suatu nilai dengan berdasarkan pada kekayaan intelektual. Tokoh-tokoh ekonomi kreatif dunia diantaranya adalah John Howkins yang memperkenalkan kata ekonomi kreatif pertama kali dengan mengaplikasikan definisi tersebut kepada 15 jenis industri dari seni hingga ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bukunya "*Creative Economy, How People Make Money From Ideas*".⁹ Istilah tersebut dimunculkan oleh Howkins ketika melihat adanya gelombang ekonomi baru yang melanda Amerika Serikat. Gelombang ekonomi baru itu mempunyai ciri yaitu ekonomi yang berbasis ide, gagasan dan kreativitas. Asumsi Howkins tentang kemunculan gelombang ekonomi baru di AS bukan tanpa

⁹ Howkins, John, 2013. *The Creative Economy: How People Make Money Form Ideas*. 2nd ed. United Kingdom: Penguin UK

alasan. Pada tahun 1997 perekonomian Amerika Serikat mendapatkan produk produk Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebesar US\$ 414 miliar dan menjadikan Amerika sebagai HKI Ekspor no.1. melampaui yang lainnya seperti otomotif, komputer dan pesawat terbang.¹⁰ Howkins secara sederhana mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan ekonomi dalam masyarakat yang menghabiskan sebagian waktunya untuk menghasilkan ide, tidak hanya melakukan hal– hal rutin dan berulang. Karena bagi masyarakat, menghasilkan ide merupakan hal yang harus dilakukan untuk kemajuan.

Di dalam *Creative Economy Report* yang dipublikasikan *Nations Conference on Trade and Development* (UNCTAD) ekonomi kreatif adalah salah satu sektor yang paling cepat berkembang di dunia. Industri kreatif menciptakan pekerjaan dan pendapatan, mempromosikan inovasi dan berkontribusi pada kesejahteraan masyarakat.¹¹ Ekonomi kreatif memanfaatkan kreativitas, teknologi dan inovasi dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan yang inklusif dan berkelanjutan. Sektor ini menghasilkan pendapatan melalui perdagangan (ekspor) dan hak kekayaan intelektual, serta menciptakan lapangan kerja baru dengan keterampilan kerja yang lebih tinggi. Terutama untuk usaha kecil dan menengah. Dengan kemajuan teknologi terutama revolusi digital , pendidikan dan inovasi, industri berbasis pengetahuan dan kreatif telah muncul sebagai salah satu sektor dinamika ekonomi global. Kontribusi ekonomi kreatif terhadap

¹⁰ <https://etd.umy.ac.id/id/eprint/6217/4/Bab%20I.pdf>, diunduh pada tanggal 26 Agustus 2023, pukul 16:28 WIB.

¹¹ <https://unctad.org/publication/creative-economy-outlook-2022>, diunduh pada tanggal 26 Agustus 2023, jam 16:45 wib.

pembangunan inklusif semakin meningkat dan mendukung baik di tingkat nasional maupun global.

Perkembangan sejarah pembangunan ekonomi kreatif di Indonesia yang dicatat sebagai tahun ekonomi kreatif adalah pada tahun 2009 di bawah kepemimpinan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono yang kemudian dilanjutkan oleh Presiden Joko Widodo yang membentuk Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF). BEKRAF merupakan lembaga pemerintah non kementerian yang berada di bawah tanggung jawab Presiden dan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) yang memiliki tugas utama membantu Presiden dalam upaya merumuskan, menetapkan, mengkoordinasikan dan mensinkronisasikan kebijakan ekonomi kreatif yang berkaitan kepada subsector-subsektor yang dirancang jangka panjang hingga tahun 2025 mendatang.

Era global saat ini seperti perdagangan internasional, lapangan pekerjaan dan pertumbuhan ekonomi yang merupakan spektrum luas dari ekonomi kreatif.¹² Ekonomi kreatif menjadikan kekayaan intelektual sebagai andalannya, maka perlu disusun sebuah model upaya pengembangan ekonomi yang mampu meningkatkan daya saing. Eksistensi dari ekonomi kreatif Indonesia tidak hanya di kalangan lokal tetapi juga di kalangan masyarakat ekonomi internasional. Hal tersebut terbukti dengan adanya Indonesia menjadi inisiator guna mendorong bangkitnya sektor ekonomi kreatif dunia dengan ditetapkannya tahun 2021 sebagai Tahun

¹² Higgs & Cunningham, 2008 dalam Suparmin dkk, 2017, *Eksplorasi Sub-Sub Sektor Industri Kreatif Di Pusat-Pusat Keramaian Kabupaten Kulon Progo* . Prosiding Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu & Call For Paper Unisbank Ke-3 Yogyakarta, 712-720.

Internasional Ekonomi Kreatif oleh PBB melalui Resolusi Umum PBB No. 74/198 Tahun 2019.¹³

Perkembangan industri ekonomi kreatif khususnya di Indonesia semakin hari semakin meningkat, dan didukung oleh perkembangan teknologi informasi yang pesat serta animo dari masyarakat. Ekonomi kreatif itu sendiri merupakan sektor ekonomi yang tidak mengeksploitasi sumber daya alam (SDA) melainkan dari keunggulan sumber daya manusia (SDM). Perkembangan industri ini membutuhkan kreatifitas dan juga ide-ide yang inovatif dari individu ataupun kelompok sehingga dihasilkan suatu karya yang memiliki nilai ekonomi.

Dalam perkembangannya ekonomi kreatif di Indonesia sektor industri kreatif di bagi menjadi 16 subsektor yaitu sektor aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, kriya kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio.

Dari beberapa subsektor bidang ekonomi kreatif, salah satunya adalah subsektor animasi. Istilah animasi merupakan hal yang sering kita dengar pada era perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini. Kita dengan mudah dapat menjumpai animasi dalam berbagai perangkat atau *platform* ataupun juga televisi. Kata animasi berasal dari bahasa Latin, *anima* yang berarti hidup atau animare yang berarti meniupkan arwah atau hidup kedalam benda mati, kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi

¹³ <https://kemenparekraf.go.id/berita/Tahun-Internasional-Ekonomi-Kreatif-untuk-Pembangunan-Berkelanjutan-2021>, diunduh pada tanggal 09 Juli 2023 Jam 21.50 WIB.

hidup (*to give life to*), atau *animation* yang berarti ilusi dari gerakan. Istilah *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoons*) tetapi pada bahasa Indonesia disebut animasi.¹⁴ Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian animasi merujuk kepada gambar yang bergerak, yaitu serangkaian gambar atau lukisan yang digerakan secara mekanik elektronis, sehingga tampak dilayar menjadi bergerak.¹⁵

Animasi merupakan salah satu sarana yang dipergunakan dalam berkomunikasi dan juga sebagai sarana hiburan. Penyampaian pesan atau informasi melalui animasi lebih menarik dan mudah diingat dengan cerita yang ekspresif dan imajinatif. Hal tersebut serupa dengan yang dinyatakan oleh Paul Weslls (1998), bahwa animasi tidak hanya menghibur namun juga memberikan pengalaman baru dan wawasan yang lebih luas, yang dapat diberikan bisa membahas berbagai hal seperti sosial budaya, pengetahuan, moral, sikap, seni dan hal lainnya. Animasi berkembang di seluruh Dunia, Jepang, China, Korea Selatan, Amerika, Inggris, merupakan negara maju yang memiliki industri animasi yang besar.¹⁶ China dengan *National Animation Park Tianjin City*, Jepang dengan *IG Animation*, Amerika dengan *Walt Disney*, *Cartoon Network*, *Dream Work*, *Illumination* dan lainnya. Indonesia merupakan negara yang juga mengikuti perkembangan teknologi informasi, terutama dalam hal ini di bidang film animasi. *MSV Picture*, *MD Animation*, *SAGE Animation*, *The Litle Giantz* dan *4Strips Productions* merupakan

¹⁴ A.S, Ranang. (2010). *Animasi kartun: dari analog sampai digital*. Jakarta: Indeks. Hal. 9

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka. Hal. 53

¹⁶ <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/download/248/124>, diunduh tanggal 04 September 2023 jam 13.50 WIB

beberapa studio animasi di Indonesia yang telah menciptakan karya film animasi terbaik.

Sejak terbentuknya Kota Cimahi pada tahun 2001, industri yang berkembang mengalami penurunan karena rendahnya dukungan dari sumber daya alam sehingga pada tahun 2004 pemerintah Kota Cimahi melakukan riset bersama dengan Institut Teknologi Bandung (ITB) yang menghasilkan suatu rekomendasi bahwa Kota Cimahi harus mengembangkan teknologi informasi, dan pada tahun 2005 dideklarasikan berdirinya "*Cimahi Cyber City*".

Dalam perkembangannya pada tahun 2009, hasil riset yang dilakukan oleh "PT. Sembilan Matahari" merekomendasikan bahwa Kota Cimahi harus mengembangkan Animasi dan Film. Sejalan dengan perkembangan didunia dengan fenomena Industri Kreatif, maka pemerintah kota mendeklarasikan untuk mengembangkan Industri Kreatif dengan unggulan IT, Animasi, dan Film. Hal tersebut didukung oleh sumber daya manusia dan potensi pasar yang besar. Maka untuk mendukung rencana tersebut pemerintah kota melaksanakan FGD Industri Kreatif yang pertama yang tujuannya menghimpun pelaku kreatif. Ternyata hasilnya cukup menjanjikan karena jumlah pelaku kreatif cukup signifikan dan memiliki kemampuan yang baik. Pada FGD ke-2 yang dilaksanakan pada tanggal 29 September 2009 maka dibentuk lah *Cimahi Creative Association (CCA)* berikut pemilihan ketuanya. Pada FGD ke-3, tanggal 28 Oktober 2009, kelembagaan dan kepengurusan CCA diresmikan dengan SK Walikota No. 530/KEP 304 –

PENMO/2009. Sedangkan pada FGD ke-4 CCA menyusun Anggaran Dasar (AD), Anggaran Rumah Tangga (ART), serta rencana kerja tahun berikutnya.¹⁷

Dalam rangka mengukur capaian peningkatan daya saing, *The World Economic Forum* setiap tahunnya telah menerbitkan sebuah indeks yang disebut Indeks Daya Saing. Indeks ini memiliki 114 indikator yang kemudian dikelompokkan menjadi 12 pilar. Salah satu dari indikator tersebut adalah inovasi dan faktor-faktor kemajuan usaha (*business sophistication factors*). Dalam level nasional, berkaitan dengan pengukuran indeks daya saing terdapat *tools* atau alat ukur diantaranya Indeks Daya Saing Daerah (IDSD) dan Indeks Radar Sistem Inovasi Daerah (RIDA) dua alat ukur ini dikembangkan oleh Kemenristek/BRIN. Untuk IDSD Kota Cimahi Pada tahun 2019 dan tahun 2020 berhasil meraih predikat sangat tinggi, sedangkan pada tahun 2021 hingga saat ini pengukuran dan penilaian masih berjalan dikarenakan adanya transisi kelembagaan yang terjadi pada BRIN, namun demikian apabila dilihat dari berbagai indikator yang diukur pada tahun 2021 ini (data yang diukur adalah data tahun 2020 diperbandingkan dengan data tahun 2019) mengalami beberapa penurunan skor, hal ini disebabkan dikarenakan adanya musibah dunia Pandemi Covid-19 yang mengguncang seluruh dunia pada awal tahun 2020 hingga saat ini.

Untuk pengukuran RIDA pada tahun 2021 Kota Cimahi berhasil mencapai skor 83,79 yang sangat baik dan merupakan peringkat pertama dari seluruh responden Kabupaten/Kota yang dinilai, namun demikian sinkronisasi SIDA Kota

¹⁷ <https://elib.unikom.ac.id/download.php?id=234740>, diakses pada tanggal 04 Juni 2023 jam 8.45 WIB.

Cimahi terhadap pelaksanaan program belum bisa dibuktikan, dikarenakan Road Map SIDA tahun berjalan belum tersedia Inovasi biasanya berkembang dalam klaster-klaster industri karena di dalam klaster industri inilah akan terjadi penyebaran dan penyerapan pengetahuan dan difusi inovasi (*knowledge spillover and innovation diffusion*).¹⁸

Kota Cimahi sejak tahun 2012 mencoba mengarahkan pembangunan ekonomi melalui Pengembangan Ekonomi Lokal dengan membangun sentra. Pada sentra-sentra inilah inovasi akan tumbuh dan menghasilkan produk-produk unggulan yang inovatif. Jika saja pembangunan sentra-sentra ataupun klaster-klaster ini dipadukan dengan pembangunan sektor lainnya seperti fisik infrastruktur/lingkungan hidup, pendidikan (formal/informal), sosial, budaya dan kesehatan maka pembangunan sentra-sentra ini akan terjadi dengan lebih cepat dan lebih berkesinambungan.

Kolaborasi antara banyak sektor (stakeholder) dalam proses pembangunan klaster/sentra ini dilakukan secara terstruktur dan sistematis dalam sebuah Sistem Inovasi Daerah (SIDa). Sebagai salah satu implementasi pelaksanaan SIDa, Kota Cimahi membangun Gedung BITC (Baros Information Technology Creative) sebagai Gedung bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan konsep Cimahi Techno Park. Gedung ini diharapkan dapat memicu bangkitnya aktivitas ekonomi kota khususnya klaster industri telematika dan animasi. Strategi pengembangan klaster industri telematika dan animasi berorientasi kepada lahirnya para pelaku

¹⁸ RENCANA PEMBANGUNAN DAERAH KOTA CIMAHI TAHUN 2023-2026

usaha baru (startup firms) serta komunitas-komunitas wanita, anak muda dan pengguna internet (women, youth, netizen).

Pengembangan kawasan BITC juga diharapkan dapat menjadi brand image bagi identitas lokal kota. Lahirnya pelaku usaha baru ini akan menjadi cermin dari daya tarik investasi di Kota Cimahi. Khusus untuk klaster industri telematika dan animasi, sejak tahun 2011 pembinaan startup dilakukan melalui kegiatan inkubasi industri dan pemberian kemudahan perizinan berusaha. Keberadaan Cimahi Technopark selain sebuah kawasan terintegrasi untuk melahirkan para wirausaha baru, mengakselerasi para pelaku UMKM/IKM eksisting dan mendorong karyakarya kreatif inovatif untuk dikomersialisasikan, juga diharapkan mampu mendorong upaya peningkatan inovasi melalui program dan kegiatan penelitian, pengembangan dan penerapan teknologi yang implementatif (applied research).

Industri kreatif animasi, IT dan Film merupakan lokomotif pertumbuhan Industri Kreatif di Cimahi, sehingga CCA ini menjadi model bagi komunitas industri kreatif yang besar dan dijadikan contoh di Indonesia. Bahkan dalam perkembangannya *Cimahi Creative Association* (CCA) yang menekuni bidang industri kreatif animasi mulai dilirik sejumlah negara dari Asia dan Eropa dalam pembuatan film.¹⁹

Setelah dibentuknya *Cimahi Creative Association*, Pemerintah Kota Cimahi menjadikan gedung *Baros Information Technology Creative* (BITC) sebagai pusat pengembangan industri kreatif di Kota Cimahi. Diharapkan kedepan akan dijadikan

¹⁹ <https://news.republika.co.id/berita/ni4dhh/industri-animasi-cimahi-dilirik-eropa>, diakses pada tanggal 04 Juni 2023, jam 1.24 WIB

pusat kegiatan kreatifitas baik yang berskala nasional maupun internasional. Gedung ini memiliki fasilitas ruang pelayanan publik atau ruang *display* informasi layanan umum dan tempat untuk mengenalkan dunia *Information Technology* (IT) kepada masyarakat.²⁰

Komunitas animasi adalah satu dari tiga komunitas yang menjadi unggulan di *Cimahi Creative Association* selain Film dan IT. Komunitas animasi CCA dibentuk bertujuan untuk mengembangkan SDM animasi (*animator*) yang bisa bersaing di dunia industri animasi yang berada di Indonesia maupun di luar negeri. dan diharapkan bisa mendobrak perkembangan kota Cimahi dan menjadi fokus program pembangunan kota Cimahi Selain itu Pemkot Cimahi pun berniat untuk menjadikan Kota Cimahi sebagai pusat animasi di Indonesia, selain komunitasnya yang sudah sangat mendukung, sering diadakannya festival secara kontinyu bukan mustahil bagi Kota Cimahi untuk menjadi kota animasi.

Sejak tahun 2013, pemerintah kota Cimahi bekerja sama dengan CCA menggelar acara festival animasi bertaraf internasional (*Baros Internasional Animation Festival*) yang bertujuan untuk mengangkat nama Indonesia di mata dunia dan industri kreatif di dalamnya. BIAF adalah kegiatan yang rutin digelar setiap tahun di Kota Cimahi. BIAF bertujuan untuk mengedukasi para animator sekaligus menjaring investor industri animasi yang berasal dari berbagai negara, seperti Singapura, Malaysia, Thailand, Iran, Jerman, Polandia, dan lain-lain.²¹

²⁰ <https://cimahikota.go.id/berita/detail/77296-menkominfo-resmikan-gedung-bitc>, diakses pada tanggal 04 Juni 2023 Jam 1.27 WIB

²¹ <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4278477/festival-animasi-baros-perkenalkan-cimahi-ke-mata-dunia>, diakses pada tanggal 04 Juni 2023 jam 1.34 WIB.

Kemudian Untuk meningkatkan budaya inovasi dan mendorong tumbuh kembangnya inovasi maka Kota Cimahi sejak tahun 2021 telah menyelenggarakan Kompetisi inovasi Cimahi Motekar Award (ChiMa Award) di Kota Cimahi. Selain itu untuk terus melahirkan inovasi-inovasi baru serta mengembangkan inovasi yang telah ada (eksisting) telah dibentuk pula TIM KLINSING (Klinik Inovasi Keliling) yang berfungsi untuk mendampingi seluruh Perangkat Daerah (PD) di lingkungan Pemerintah Daerah Kota Cimahi. Peran ilmu pengetahuan dan teknologi sangat kental dalam merumuskan perencanaan pembangunan di Kota Cimahi. Pemanfaatan data sangat terlihat dalam merumuskan sektor-sektor unggulan termasuk juga pusat-pusat produk unggulan kota (sentra ekonomi).

Pemerintah Kota Cimahi menegaskan akan serius menjadikan industri kreatif animasi sebagai produk unggulan kota. Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) menjadi modal penting program tersebut. Dengan meningkatkan Sumber Daya Manusia maka dalam hal promosi pun akan mudah dilakukan karena animator dari kota Cimahi dikenal di nasional ataupun internasional.²²

Besarnya potensi yang dimiliki dari sektor industri animasi menyebabkan Kota Cimahi fokus untuk mengembangkan industri animasi menjadi sektor unggulan bagi Cimahi. Pemerintah Kota Cimahi sendiri sudah melaksanakan berbagai program pengembangan industri kreatif animasi, diantaranya adalah bekerja sama dengan komunitas *Cimahi Creative Association* (CCA) mengadakan berbagai kegiatan pelatihan dan seminar dengan tujuan untuk meningkatkan skill

²² <https://cimahikota.go.id/berita/detail/78772-industri-animasi-jadi-produk-unggulan-cimahi>, diakses pada tanggal 04 Juni 2023 jam 1.39 WIB.

serta menambah wawasan yang sesuai dengan perkembangan industri animasi serta menciptakan *entrepreneur* baru.

Namun demikian berdasarkan data dari Biro Pusat Statistik Kota Cimahi, sektor ekonomi kreatif khususnya animasi, belum dapat memberikan kontribusi terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Kota Cimahi. PDRB digunakan untuk mengukur kinerja perekonomian terutama perkembangan sektor riil, diukur berdasarkan sektor usaha, yang menunjukkan besarnya kemampuan suatu daerah dalam menciptakan nilai tambah akibat adanya proses produksi. Dengan demikian industri kreatif sektor animasi di Kota Cimahi belum dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan perekonomian.²³

Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu diupayakan berbagai program pengembangan industri kreatif animasi di Indonesia khususnya Cimahi. Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis dan memperoleh gambaran terkait pelaksanaan dari berbagai program pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut dengan mengambil judul **“Pengembangan Klaster Industri Animasi Menjadi Sektor Unggulan Kota Cimahi”**. Adapun penelitian ini merupakan penelitian lanjutan yang dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya.

²³ Rumiah, R., Muchtar, E. A., Tachjan, T., & Sumaryana, A. (2019). *Progam Pengembangan Industri Kreatif Animasi Di Kota Cimahi*. *Jurnal Administrasi Publik*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.31506/jap.v10i1.5982>

1.2. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era industri 4.0 kini telah memberikan dampak yang signifikan pada sektor ekonomi kreatif di Indonesia.²⁴ Dengan adanya perkembangan tersebut, memberikan peluang bagi para pengusaha di bidang ekonomi kreatif melakukan suatu inovasi dan juga memanfaatkan teknologi untuk keperluan pengembangan usahanya. Industri kreatif sendiri memiliki 16 subsektor, salah satunya adalah animasi.

Kota Cimahi dengan keterbatasan wilayah, dan sumber daya alamnya, serta hasil kajian dengan beberapa *stakeholder*, merekomendasikan bahwa Kota Cimahi harus mengembangkan Animasi dan Film. Sejalan dengan perkembangan didunia dengan fenomena Industri Kreatif, maka pemerintah kota mendeklarasikan untuk mengembangkan Industri Kreatif dengan unggulan IT, Animasi, dan Film. Hal tersebut didukung oleh sumber daya manusia dan potensi pasar yang besar.

Industri animasi memiliki potensi dan peluang yang besar untuk dikembangkan, akan tetapi belum mendapatkan perhatian yang cukup dari pemerintah maupun pihak lainnya yang terkait. Kurangnya apresiasi dari masyarakat terhadap produk animasi dalam negeri dibandingkan produk animasi dari luar negeri. Selain itu kurangnya pendidikan dan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan sumber daya manusianya (SDM) dalam bidang animasi. Di lapangan juga nampak kurangnya sosialisasi sehingga tidak semua masyarakat

²⁴ Rofaida, R., Suryana, Asti Nur Aryanti, & Yoga Perdana. (2020). *Strategi Inovasi pada Industri Kreatif Digital: Upaya Memperoleh Keunggulan Bersaing pada Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 8(3), 402-414. <https://doi.org/10.33059/jmk.v8i3.1909>, diunduh 05 September 2023, jam 8:28 WIB

mengetahui adanya komunitas dan pameran animasi bertaraf internasional diselenggarakan di Cimahi, sehingga dengan kurangnya sosialisasi, banyak generasi muda yang memiliki potensi dalam animasi tidak bisa menyalurkan bakatnya dan belum dimanfaatkan sepenuhnya potensinya tersebut.

Dengan kondisi tersebut maka dirasakan perlu untuk melakukan penelitian terkait pengembangan industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi mengingat potensi dan juga komitmen Kota Cimahi sendiri untuk fokus dalam pengembangan industri kreatif animasi.

1.2.2. Pembatasan Masalah

Batasan permasalahan diperlukan dalam penelitian ini supaya analisis lebih mencapai sasaran sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian ini lokusnya adalah di Kota Cimahi dan fokusnya adalah bagaimana pengembangan industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi, termasuk di dalamnya factor-faktor yang menjadi penghambat dalam upaya pengembangan industri animasi, serta usaha yang dilakukan oleh pemerintah kota Cimahi dalam hal Kepala Dinas Perdagangan Koperasi UKM dan Perindustrian (Disdagkoperin) Kota Cimahi beserta jajarannya dan juga komunitas pelaku industri kreatif Cimahi yang tergabung dalam CCA (*Cimahi Creative Association*) dalam mengatasi hambatan tersebut.

Data-data dasar yang digunakan dalam penelitian tesis ini untuk mengetahui pengembangan klaster industri animasi menjadi sektor unggulan Kota Cimahi, meliputi data dari tahun 2018 – 2023.

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dalam penelitian ini mengajukan sebuah pertanyaan penelitian “ Bagaimana pengembangan klaster industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi, Periode Tahun 2018-2023?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, maka penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pengembangan klaster industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi, Periode Tahun 2018-2023.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi pemerintah Kota Cimahi dapat memberikan suatu masukan, saran dan arahan dalam upaya pengembangan klaster industri animasi, mengetahui factor-faktor yang menjadi hambatan dalam pengembangan klaster industri animasi.
2. Bagi pelaku industri kreatif khususnya animasi yang tergabung dalam CCA (*Cimahi Creative Association*) terkait pengembangan klaster industri animasi, hambatan dan juga usaha untuk mengatasi hambatan dalam upaya pengembangan industri animasi menjadi sektor unggulan Kota Cimahi.

3. Sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.4. Kajian Literatur

Berdasarkan penjelasan sebelumnya bahwa ekonomi kreatif merupakan salah satu pilar penopang pertumbuhan ekonomi, yang berbasis pada sumber daya manusia, khususnya inovasi dan kreativitas. Dalam perkembangannya ekonomi kreatif di Indonesia sektor industri kreatif di bagi menjadi 16 subsektor yaitu sektor aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, kriya kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio. Adanya ekonomi kreatif juga mendorong kota-kota di Indonesia untuk menjadi kota kreatif yang mengembangkan kegiatan ekonomi kreatif di dalamnya.

Adapun penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan pengembangan industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi merupakan penelitian lanjutan dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya baik yang dilakukan di Kota Cimahi itu sendiri ataupun di kota-kota lainnya yang ada di Indonesia yang mengembangkan ekonomi kreatif dengan animasi yang menjadi pilihannya untuk dikembangkan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rusdiati Rumiah, Entang Adhy Muchtar, Tachjan Tachjan, Asep Sumaryana, dimana dalam penelitian ini diketahui bahwa Kota Cimahi tahun 2009 telah menetapkan bahwa sektor animasi sebagai sektor unggulan daerah. Hal ini disebabkan oleh adanya keterbatasan wilayah dan sumber daya alam, serta berdasarkan kajian

dengan beberapa stakeholder. Untuk mendukung apa yang telah ditetapkan akan Pemerintah Kota Cimahi, pemerintah telah menerbitkan Peraturan Menteri Perindustrian Nomor : 137/M-IND/PER/12/2011 tentang peta panduan (*road map*) pengembangan kompetensi inti industri Kota Cimahi. Untuk mendukung penetapan kebijakan industri animasi di Kota Cimahi, Pemerintah Daerah Kota Cimahi telah menetapkan Peraturan Daerah Kota Cimahi Nomor 5 tahun 2013, yaitu tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Cimahi tahun 2012 – 2017. Ditetapkan bahwa arah kebijakan pembangunan daerah Kota Cimahi adalah pengembangan ekonomi kreatif berbasis pada sumber daya manusia, salah satunya adalah dengan penguatan klaster industri kreatif animasi. Berbagai program kegiatan untuk mendukung pengembangan industri kreatif animasi telah dilaksanakan oleh Pemerintah Kota Cimahi, namun demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa program pengembangan industri kreatif animasi di Kota Cimahi masih belum efektif. Hal ini terlihat dari belum ditetapkannya Dinas terkait yang secara khusus menangani program pengembangan industri kreatif animasi, belum adanya *Standard Operating procedure* (SOP) yang dapat dijadikan acuan dalam program pengembangan industri kreatif animasi, dan program yang telah dibuat belum dapat menghasilkan studio animasi yang mampu memproduksi film animasi yang mampu diserap pasar.²⁵

²⁵ <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jap/article/view/5982>, diunduh pada tanggal 07 September 2023 jam 2:54 WIB.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Andrian Wikayanto, Bagus Fitriani Yudoprakoso, Ehwan Kurniawan, Daryl Wilson, dan Irvan S. Prana, dimana dalam penelitiannya dapat diketahui bahwa Industri animasi Indonesia memiliki sejarah yang cukup panjang. Semestinya tahun 2020 lalu industri animasi dapat tumbuh pesat dan menjadi tahun paling produktif bagi industri ini. Meskipun demikian berbagai tantangan mencegah industri ini untuk tumbuh pesat, utamanya ketika pandemi Covid-19 mulai melanda sejak 2020 lalu. Permasalahan utama yang kemudian muncul yakni terkait kebutuhan akan proyek pemesanan jasa animasi, bantuan dana kerja produksi IP animasi, dan kebijakan serta insentif terkait yang berpihak pada penumbuhkembangan industri animasi lokal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode model-building. Metode ini digunakan untuk mengkonstruksikan strategi kebijakan terkait strategi pemulihan dan percepatan berdasarkan pada hasil temuan di lapangan tentang dampak pandemi Covid-19 pada sektor industri animasi Indonesia. Berdasarkan data penelitian terdahulu dan rekonstruksi dari temuan di lapangan terhadap kondisi industri animasi saat ini, strategi pemulihan dan percepatan pengembangan industri animasi Indonesia perlu mengedepankan peran pemerintah dalam menyediakan proyek kerja, membantu pendanaan produksi dan pemasaran, serta berpihak pada industri animasi lokal dengan membatasi impor animasi asing.²⁶

²⁶ Jurnal Masyarakat Indonesia, Volume 47 No. 1 Tahun 2021 journal homepage: <http://jmi.ipsk.lipi.go.id>, diunduh pada tanggal 07 September 2023, jam 2:57 WIB.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Liarizza Wardani, Ismu Rini Dwi Ari, Chairul Maulidi, dimana dalam penelitiannya dapat diketahui bahwa Kota Malang direncanakan untuk menjadi Kota Kreatif, yang didukung dengan adanya industri kreatif, salah satunya yaitu industri animasi. Industri animasi merupakan salah satu sektor penggerak ekonomi kreatif di Kota Malang yang didukung dengan adanya lingkungan pengembangan (quadruple helix) dan dinaungi oleh Komunitas Forum Animasi Malang. Komunitas FAM sebagai komunitas yang mewadahi kegiatan industri animasi mengalami beberapa kendala terkait fasilitasi pengembangan keterampilan, teknologi, media promosi, serta kerja sama dalam memperluas jaringan. Oleh karena itu dibutuhkan strategi dan rencana aksi untuk menyelesaikan kendala tersebut, maka dalam penelitian ini dilakukan analisis linkage system, analisis peran aktor, analisis PESTLE, sehingga dapat dirumuskan visi “Terwujudnya Komunitas FAM sebagai Inkubator Industri Animasi yang Berbasis Jasa Produksi Animasi dan Produksi Konten Animasi” dengan value customer intimacy. Visi tersebut diterjemahkan ke dalam tiga misi, kemudian ketercapaian misi (critical success factor) diidentifikasi dengan menggunakan metode balanced scorecard hingga dihasilkan 6 ukuran keberhasilan (critical success factor) dan 5 strategi. kemudian merumuskan suatu rencana strategis melalui

SWOT sehingga menjadi 19 rencana aksi terkait peningkatan akses jaringan klien, teknologi, dan sumber daya manusia.²⁷

Berdasarkan kajian yang telah dilakukan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, maka posisi penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian lanjutan. Beberapa kajian tersebut memiliki perbedaan dan persamaan dengan yang akan diteliti oleh peneliti. Adapun persamaannya adalah dalam fokusnya terkait pengembangan industri animasi sedangkan perbedaannya terutama dalam lokus meskipun ada lokus yang sama di Kota Cimahi. Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan berangkat dari penelitian sebelumnya, terdapat beberapa hal yang perlu menjadi perhatian lebih dalam pengembangan industri animasi. Pertama adalah memperhatikan kondisi-kondisi factor yang merujuk pada ketersediaan tenaga terampil, terlatih, terdidik dan juga infrastruktur. Kedua bagaimana kondisi permintaan ataupun penawaran terhadap produk animasi itu sendiri baik dari lokal, nasional maupun internasional. Ketiga adalah strategi yang dilakukan oleh stakeholder baik itu pemerintah maupun perusahaan dalam upaya pengembangan industri animasi itu sendiri sehingga animasi bisa menjadi sektor unggulan.

1.5. Kerangka Pemikiran

Suatu negara memperoleh keunggulan daya saing jika perusahaan (yang ada di negara tersebut) kompetitif.²⁸ Karena daya saing suatu negara ditentukan oleh

²⁷ <https://purejournal.ub.ac.id/index.php/pure/article/view/333>, diunduh pada tanggal 07 September 2023, jam 2:59 WIB.

²⁸ Porter. 1990.

kemampuan industrinya dalam melakukan inovasi dan meningkatkan kemampuannya. Perusahaan memperoleh daya saing karena adanya tekanan dan tantangan. Perusahaan menerima manfaat dari adanya persaingan di pasar domestic, supplier yang agresif serta pasar lokal yang memiliki permintaan tinggi.

1.5.1. Klaster Industri

Klaster industri merupakan konsentrasi geografis dari perusahaan dan institusi yang saling berhubungan pada sektor tertentu, yang saling berhubungan karena kebersamaan dan saling melengkapi.²⁹ Klaster industri mendorong perusahaan-perusahaan didalamnya untuk saling bekerja sama dan bersaing satu sama lain. Menurut Schmitz dan Musyck, klaster industri adalah sekelompok industri sejenis di lokasi tertentu yang muncul dari keberadaan pekerja dengan keterampilan yang sama dari pelaku usaha.³⁰ Klaster industri merupakan pendekatan alternatif guna meningkatkan daya saing industri di suatu daerah yang melibatkan berbagai lingkup kegiatan bisnis. Sebuah klaster industri memiliki peran dalam pengembangan daya saing industri, yaitu klaster dapat meningkatkan produktivitas (efisiensi), klaster mendorong dan mempercepat inovasi dan kluster memfasilitasi komersialisasi.³¹

Klaster sendiri mempunyai siklus hidup atau tahapan pertumbuhan yang dilihat dari beberapa fase pertumbuhan produk dan fase industri dari klaster itu

²⁹ Porter, Michael (1990), *The Competitive Advantage of Nation*, Harvard Business

³⁰ Schmitz H and Musyck, Bernard, 1994, "Industrial Districts in Europe: Policy Lessons For Developing Countries, *World Development*. 22(6) Jun:899-910.

³¹ Porter, M.E, 2008, *The Five Competitive Forces That Shape Strategy*, Harvard Business Review, January 2008

sendiri. Beberapa hasil penelitian menjelaskan klaster berdasarkan pada usia dan juga pertumbuhan mereka, baik itu sebagai klaster berkembang (banyaknya perusahaan baru, pertumbuhan yang cepat, seringnya terjadi perubahan di perusahaan dan produk), mapan atau dewasa (jumlah klaster lebih sedikit, perusahaan besar, pertumbuhan lebih lambat, perubahan produk lebih sedikit) ataupun menurun (pertumbuhan pekerjaan stagnan atau menurun, lebih banyak perusahaan yang mati daripada lahir, sedikit atau tidak terjadi perubahan produk).

Dari penjelasan berkaitan dengan klaster industri maka dapat diketahui bahwa adanya suatu konsentrasi geografis dari suatu perusahaan ataupun institusi yang saling berhubungan pada sektor tertentu dan saling melengkapi. Keberadaan klaster industri juga dapat mendorong adanya kerja sama dan persaingan antara perusahaan-perusahaan

1.5.2. Porter's *Diamond of National Advantage*

Dalam teori Porter ini menyatakan terdapat atribut (determinan) yang menentukan keunggulan kompetitif dari suatu bangsa, yang dikenal dengan istilah "*Porter's Diamond of National Advantage*". Keempat atribut tersebut adalah:

- Kondisi-kondisi factor (*Factor conditions*)
- Kondisi-kondisi permintaan (*Demand Conditions*)
- Industri terkait dan pendukung (*Related and supporting industries*)
- Strategi perusahaan, struktur, dan persaingan (*Firm strategy, structure and rivalry firms strategy*)

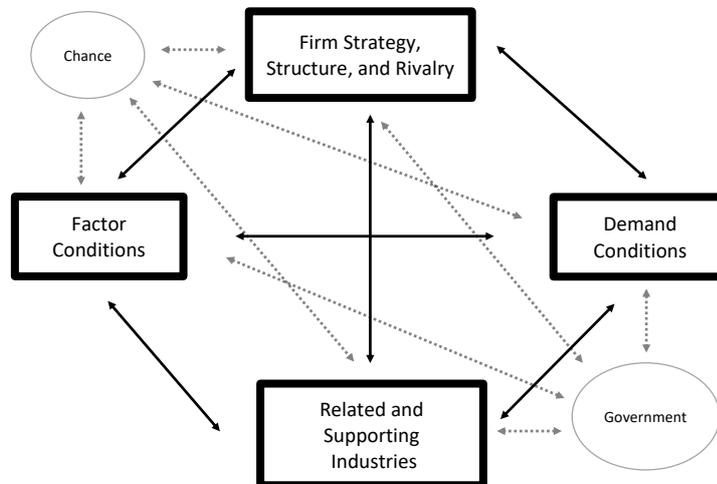
Kondisi-kondisi factor merujuk pada posisi nasional dalam factor-faktor produksi, misalnya tenaga terampil, terlatih, terdidik dan infrastruktur yang diperlukan dalam kompetisi di industri tertentu khususnya industri kreatif animasi.

Kemudian kondisi-kondisi permintaan adalah suatu karakteristik dari permintaan lokal terhadap produk ataupun jasa industri kreatif animasi. Sedangkan industri terkait dan pendukung adalah adanya kehadiran atau ketidakhadiran dari industri pemasok atau pendukung yang secara internasional kompetitif. Adapun strategi perusahaan, struktur dan persaingan merupakan suatu kondisi yang mengatur cara-cara dari pendirian perusahaan, pengoperasiannya, pengelolaan dan bagaimana sifat persaingan domestiknya. Keempat atribut atau determinan tersebut, baik sendiri maupun sebagai suatu sistem adalah konteks bagi pendirian perusahaan-perusahaan nasional dan kompetisi di dalamnya sebagai berikut:

- (i) Ketersediaan sumber daya dan keahlian yang dibutuhkan untuk keunggulan kompetitif dalam industri tertentu
- (ii) Informasi yang membentuk peluang-peluang dan memberi arah pengalokasian sumber daya dan keahlian
- (iii) Sasaran-sasaran para manajer, pemilik dan sumber daya manusia yang dilibatkan dalam kompetisi dan terakhir yang juga tidak kalah penting adalah
- (iv) Tekanan-tekanan yang diperlukan oleh perusahaan untuk melakukan investasi dan inovasi tertentu.

Adapun gambaran dari teori berlian Porter adalah sebagai berikut

Gambar 1.1

Teori Berlian Porter³²

Dalam mengimplementasikan teori berlian dari Porter ini, dua variable lain yang juga memberikan pengaruh adalah peluang (*chance*) dan juga pemerintah (*government*). Kejadian-kejadian peluang adalah perkembangan-perkembangan yang terjadi di luar kendali perusahaan (biasanya oleh pemerintah) seperti adanya temuan dasar ilmu pengetahuan, terobosan dasar teknologi, perang, perkembangan situasi politik luar negeri dan perubahan-perubahan utama pasar internasional.

Pemerintah di semua level, termasuk level pemerintah daerah/kota dapat memperbaiki atau menghalangi terbangunnya keunggulan kompetitif. Peran ini terlihat jelas jika dilakukan pemeriksaan terhadap pengaruh kebijakan pada setiap determinan. Kebijakan antimonopoly misalnya akan berpengaruh pada level persaingan domestic. Peraturan dan perundang-undangan dapat mengubah kondisi permintaan domestic. Investasi dari pendidikan dapat merubah kondisi factor, inisiatif pembelian oleh pemerintah dapat menstimulasi industri terkait dan

³² Porter M.E, 1990, "*The Competitive Advantage of Nations*", Free Press, Brooklyn, Massachuset.

pendukung. Kebijakan-kebijakan yang diimplementasikan tanpa pertimbangan akan mempengaruhi keseluruhan sistem determinan dan kemungkinan akan mengurangi keunggulan bangsa dibandingkan meningkatkan keunggulan tersebut.

Teori dari Porter dengan Diamond Modelnya cukup relevan dengan penelitian ini yang membahas bagaimana pengembangan industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi dengan adanya beberapa determinan yang bisa menjawab pertanyaan penelitian yang akan dibahas di Bab IV.

1.5.3. Sektor Unggulan

Sektor unggulan biasanya berkaitan dengan adanya suatu perbandingan, baik itu perbandingan dalam skala regional, nasional maupun internasional. Untuk lingkup internasional, maka sector dikatakan menjadi unggulan apabila mampu bersaing dengan sector yang sama dengan negara lain. Pada lingkup nasional, suatu sector dapat dikatakan sebagai sector unggulan apabila mampu bersaing dengan sector yang sama yang dihasilkan oleh wilayah lain, baik di pasar nasional ataupun domestic.³³

Suatu daerah akan memiliki sector unggulan apabila daerah tersebut mampu memenangkan persaingan pada sector yang sama dengan daerah lain sehingga dapat menghasilkan ekspor. ³⁴ Tumenggung menyatakan bahwa sector ungguln adalah suatu sector yang memiliki keunggulan komperatif dan keunggulan

³³ Tambunan, Tulus. 2001. *Perekonomian Indonesia: Teori dan Temuan Empiris*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

³⁴ Suyatno. 2000. *Teori Basis Ekonomi*. Yogyakarta: BPFE.

kompetitif dengan produk sector yang sejenis dari daerah lain dan memberikan nilai manfaat yang besar.³⁵

Sektor unggulan juga mampu memberikan nilai tambah dan juga produksi yang besar, memiliki *multiplier effect* yang besar terhadap perekonomian lain, serta memiliki permintaan yang tinggi baik pasar local maupun pasar ekspor.³⁶ Sektor unggulan sudah dapat dipastikan memiliki potensi yang lebih besar untuk tumbuh lebih cepat apabila dibandingkan dengan sector lainnya terutama dengan adanya factor pendukung terhadap sector unggulan tersebut, yakni akumulasi modal, pertumbuhan tenaga kerja yang terserap, dan kemajuan teknologi (*technological progress*). Sector unggulan yang ada di suatu daerah atau wilayah berhubungan dengan data PDRB dari daerah bersangkutan, karena di dalam PDRB tersebut terkandung suatu informasi yang sangat penting diantaranya adalah untuk melihat output sector ekonomi (kontribusi masing-masing sector) dan juga tingkat pertumbuhan dalam suatu daerah baik provinsi maupun kabupaten/kota.

Dari penjelasan berkaitan dengan sector unggulan maka dapat diketahui bahwa suatu sector bias menjadi sector unggulan apabila memiliki keunggulan komparatif dan kompetitif baik di tingkat local, nasional maupun internasional.

³⁵ Tumenggung, S. 1996. Gagasan dan Kebijakan Pembangunan Ekonomi Terpadu (Kawasan Timur Indonesia). Jakarta: Direktorat Bina Tata Perkotaan dan Pedesaan Dirjen Cipta Karya Departemen PU

³⁶ Mawardi, I. 1997. Daya Saing Indonesia Timur Indonesia dan Pengembangan Ekonomi Terpadu. Jakarta: Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerangan Ekonomi & Sosial

1.6. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.6.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa uraian kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan juga perilaku yang diamati di lapangan. Dalam penelitian ini, dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang terkait bagaimana pengembangan industri animasi di Kota Cimahi, kemudian menganalisis data tersebut lalu analisis tersebut disimpulkan.

Peneliti memilih jenis pendekatan kualitatif disebabkan dengan metode tersebut, peneliti dapat bertanya secara langsung kepada responden dengan adanya wawancara mendalam, kemudian melakukan observasi sehingga mendapatkan data yang lebih valid. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus, dengan memusatkan perhatian terhadap satu objek secara intensif dan mempelajarinya sebagai suatu kasus. Dalam hal ini adalah bagaimana pengembangan klaster industri animasi sehingga bisa menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi.

1.6.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data, baik yang bersifat primer maupun sekunder, dilakukan dengan teknik-teknik sebagai berikut :

1. *Library research* (penelitian kepustakaan)

Library reseach ini adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mempelajari literatur-literatur yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti yaitu pengembangan industri animasi.

2. *Field research* (penelitian lapangan)

Pada tahap pra lapangan pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan pemilihan atau penentuan data dan informasi yang dipandang representatif. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan dan mengumpulkan data dari informan, peneliti melakukan pengamatan atau observasi langsung dan wawancara serta penggunaan alat bantu antara lain perekam dengan *tape recorder*, kamera digital. Selain itu catatan lapangan juga digunakan untuk menuliskan kembali apa yang disampaikan informan yang berkaitan dengan pengamatan dan wawancara.

Sedangkan teknik pengumpulan datanya ditunjang dengan proses riset yang mencakup:

a. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung bagaimana upaya Kota Cimahi dalam mengembangkan industri animasi sehingga menjadi sektor unggulan. Tujuan dari observasi adalah untuk mengetahui data secara menyeluruh dan mendalam dari objek-objek yang diteliti. Pada saat melakukan pengamatan di lapangan, peneliti membuat catatan berupa catatan yang singkat berisi kata-kata inti dan pokok-pokok isi pembicaraan atau pengamatan. Catatan ini hanya sebagai perantara antara apa yang ada di lapangan dengan catatan apa

yang sebenarnya dalam bentuk catatan lapangan. Catatan tersebut kemudian disusun secara lengkap sehingga hasilnya disebut sebagai catatan lapangan. Catatan lapangan dibuat setiap kali selesai mengadakan wawancara dan pengamatan.

Dalam penelitian ini dinamakan sebagai observasi partisipasi, dimana peneliti mengamati secara langsung dan sekaligus melibatkan diri pada situasi yang terjadi. Dengan keterlibatan langsung dalam kehidupan sehari-hari tersebut menyebabkan terjadinya hubungan sosial dan emosional antara peneliti dengan subjek yang diteliti, dampaknya si peneliti mampu menghayati perasaan, sikap, pola pikir yang mendasari perilaku subjek yang diteliti terhadap masalah yang dihadapi.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan komunikasi atau percakapan verbal yang bertujuan untuk mendapatkan informasi. Pada metode ini peneliti dan informan berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dibutuhkan dalam usaha menjawab permasalahan penelitian.

Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara berstruktur dengan berpedoman pada pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan. Pedoman wawancara meliputi pertanyaan seputar pengembangan industri animasi yang berkaitan dengan kondisi-kondisi factor (*Factor conditions*), kondisi-kondisi permintaan (*Demand Conditions*), Industri terkait dan pendukung (*Related and supporting*

industries) serta strategi perusahaan, struktur, dan persaingan (*Firm strategy, structure and rivalry firms strategy*)

Wawancara dapat berkembang sesuai dengan jawaban-jawaban yang diberikan oleh informan. Hal ini dilakukan agar mendapatkan data yang valid mengenai pengembangan industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi.

Untuk mendapatkan data dibutuhkan informan dan informan kunci yaitu orang yang dianggap paling mengetahui dan menguasai suatu peristiwa ataupun masalah yang ada disekitarnya. Informan dalam penelitian ini ditetapkan secara purposive yaitu orang yang memiliki pengetahuan cukup dan mampu menjelaskan keadaan yang sebenarnya tentang pengembangan industri animasi. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah Kepala Dinas terkait, para pelaku industri animasi, serta masyarakat.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengacu kepada ketentuan yang telah ditetapkan pada Pedoman Penulisan Tesis Program Magister Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan.

Pada bab pertama, membahas latar belakang serta identifikasi masalah yang menjadi dasar dari pengajuan pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini. Kemudian membahas penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan industri animasi. Selanjutnya adalah kerangka pemikiran, yang

menjadi acuan dalam penelitian ini termasuk teori yang dipergunakan. Metode penelitian serta teknik pengumpulan data juga dibahas dalam bab pertama.

Dalam bab kedua, dibahas mengenai awal munculnya gelombang ekonomi kreatif yang diawali dengan revolusi industri mulai dari revolusi industri 1.0, sampai dengan revolusi industri 4.0 yang menyebabkan munculnya gelombang ekonomi keempat yang berfokus pada ide dan gagasan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang menjadi fokus utamanya, yang dikenal dengan istilah ekonomi kreatif, dan membahas mengenai perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia dikaitkan dengan keunggulan kompetitif /daya saing.

Bab ketiga membahas industri animasi yaitu bagaimana perkembangan industri animasi dunia, kemudian di Indonesia dan di Cimahi berikut dengan keunggulan kompetitif/daya saing dari industri animasi.

Dalam bab keempat, menganalisis hasil dari observasi, wawancara berkaitan dengan bagaimana pengembangan klaster industri animasi dengan mempergunakan model dari Teori Berlian Porter, factor-faktor penghambat dan usaha yang dilakukan oleh pemerintah kota Cimahi dan pelaku industri kreatif animasi dalam mengatasi hambatan-hambatan pengembangan klaster industri animasi menjadi sektor unggulan di Kota Cimahi.

Pada bab kelima, menarik suatu kesimpulan guna menjawab masalah penelitian dan juga saran bagi pemerintah kota Cimahi, pelaku industri kreatif animasi, masyarakat dan juga sebagai dasar untuk menjadi penelitian selanjutnya.